

## 目 次

---

### 論 文

---

日本の洋食器史（2）	久保田厚子	3
ノリタケと競った製陶所のモダンデザイン 前編		
写生論の再検討 ―子規と不折の場合―	柴田奈美	13
造形活動をともなった美術鑑賞の研究	関崎 哲	19
A Project in English E-Learning Media Convergence	Tony Brunelli	27
視覚と聴覚の相互作用を支援するツールとしてのデジタルコンテンツ	八尾里絵子	35
デザインにおけるユーモアとオネステイ	吉原直彦	41
―ミッドセンチュリーのアイロニー		

### 作 品

---

吉備路の土産物ネーミング・パッケージデザイン提案	齋藤美絵子	51
	西田麻希子	
後樂園オリジナル製品ブランド化プロジェクト（2）	西田麻希子	52
―駅弁パッケージデザイナー―	西垣浩行	
竹集成材のサーフェスデザイン	三原鉄平	53
―竹集成材プロジェクトの事例から―	清水陽祐	
	辻田裕介	
針葉樹を用いた家具システムの提案 ―WAFFLE SYSTEM―	南川茂樹	54
積層による縞模様の陶磁器	作元朋子	56

### 研究ノート

---

吉備路の土産物ネーミング・パッケージデザイン提案	齋藤美絵子	59
	西田麻希子	
後樂園オリジナル製品ブランド化プロジェクト（2）	西田麻希子	61
―駅弁パッケージデザイナー―	西垣浩行	
竹集成材のサーフェスデザイン	三原鉄平	63
―竹集成材プロジェクトの事例から―	清水陽祐	
	辻田裕介	
針葉樹を用いた家具システムの提案 ―WAFFLE SYSTEM―	南川茂樹	65
積層による縞模様の陶磁器	作元朋子	66

### 研究報告記事・資 料

---

社会へのメッセージ性の高い建築デザイン及びプロダクトデザイン開発プロセスの研究	森下眞行	69
ケーススタディ2：AXIS第2回「金の卵」学校選抜 オールスターデザインショーケース	太田民雄	
	村木克爾	
UD学習支援ゲームデザイン開発	森下眞行	72
―UD学習ゲーム「ぐるぐるももっち UDハート大作戦」―	上田篤嗣	
日本の洋食器史（2）	久保田厚子	76
ノリタケと競った製陶所のモダンデザイン 前編		